25 Jahre ars electronica
Ein Überblick als Gedächtnistheater

Elektronische Medien in Kunst und Wissenschaft
Kunst im Kontext von Software und komplexen Maschinen

... perform _ or else - from discipline to performance (JM)

Ausgangsidee und Archiv - Recherche und Vernetzung: Gerhard Dirmoser
Qualitätssicherung und Zusatzbetrachtungen: Attila Kosa
Übersetzung (englische Ausgabe): Aileen Derieg

Die Finanzierung erfolgte ohne Gelder der Kulturverwaltung
Stand der Einarbeitung 06/2004
Erstpräsentation 05/2004 TransPublic Linz
Version 1.3 D

Hinweise/Anmerkungen und Anforderung des Files:
gerhard.dirmoser@energieag.at / G. Dirmoser Waltherstr. 2 – 4020 Linz

Für Studienzwecke(Überarbeitungen) wird das Original-PowerPoint-File zur Verfügung gestellt.
Plazierungen im Internet, Ausdrucke und die Verteilung in Papierform (4x A0 oder A1) sind erwünscht.

Dank an: H.W. Franke, Boris Nieslony, Astrit Schmidt-Burkhardt, TransPublic, Stadtwerkstatt, Servus, MEXX, G. Lischka, Udo Wid, Ruth Schnell, Georg Ritter, Rainer Zendron, Christa Schneebauer, Gitti Vasicek, Martin Sturm, Walter Pamminger, Sabine Zimmermann, Walter Ebenhofer, Lioba Reddeker, Kurt Kladler, Lydia Haustein, Bernhard Cella, Gerhard Fröhlich, Josef Lehner, Franz Reitbauer, Magarete Jahrmann, Margit Knipp, F.E. Rakuschan, G. Harringer, Manuel Schilcher, Willi Mayrwöger, Eva & Attila Kosa, Florian Brody, G. Hattinger, Dieter Mersch, Oliver Schürer, Isabell Muhr, Helmut Stadlmann, Tim Otto Roth, Josef Nemeth, Energie AG

Mit ein Anlaß: 25 Jahre Tätigkeit als Systemanalytiker in Linz &
25 Jahre „ars electronica"-Besuche (... eine Zeitreise) & 25 Jahre Stadtwerkstatt & 25 Jahre Atelier Wels

Zur Methode: Als Ausgangsordnung dient die Struktur der Verben-Studie.
Die erste inhaltliche Plazierung erfolgte mit Hilfe der Materialien zu „take over"
(diese Ausgabe der ars electronica kann als eine Art Zwischenbilanz gelesen werden).
Das verwendete Sprachmaterial wurde den Publikationen zur „ars electronica" bzw. den Mitschriften
(zu Symposionsvorträgen) und relevanter Fachliteratur entnommen.
Vergl. Dazu Methoden der „grounded theory".
Parallel entstand die Studie „gestalterische Gesten" zur ars electronica 2003.

Mitarbeiter der ars electonica bzw. des AEC und ORF hatten keinen Einfluß auf Selektion und Gestaltung.

Fragen zur Vollständigkeit:
Aufgrund der zur Verfügung stehenden Fläche kann hier eine vollständige Detailrepräsentation aller beteiligten KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen und EntwicklerInnen nicht geboten werden (in Summe sind ca. 3100 Personen angeführt). Die Mitwirkenden wurden vollständig gegen die AEC/ARS-Datenbank abgeglichen. Die Auswahl/Plazierung ist also als subjektive/inhaltliche Selektion des Autors der Studie zu verstehen. Die Studie will einen weitreichenden Überblick bieten, kann aber die Lesung der Kataloge nicht ersetzen.

In einigen Fällen werden auch Schlüsselwerke (bzw. Konzepte) zitiert, die nicht in Linz zu sehen waren, aber in Katalogen ausführlich beschrieben sind.

Durch die Seitenangaben kann das Plakat auch als Index genutzt werden.
Für weitergehende Recherche eignet sich die Suchmaschine von www.aec.at da viele Katalogtexte als pdf-Dateien in der AEC-Datenbank zur Verfügung stehen.

Literatur die für die Strukturierung dieser Studie wichtig war:
Sämtliche Kataloge zur „ars electronica" und zum „Prix ars electronica"
Medien der Vernunft (Medien als Mengen von Tätigkeitstypen) / Matthias Vogel (MV)
Synchronopse (in: look at me – Video – 25 Jahre Videoästhetik) / Petra Wenzel
Der bewegte Betrachter – Theorien der interaktiven Medienkunst / Anette Hünnekens (AH)
Digitaler Schein – Ästhetik der elektronischen Medien / Hg. Florian Rötzer
Maschinen, Medien, Performances / Hg. Martina Leeker (ML)
perform or else – from discipline to performance / Jon McKenzie (JM)
Kunst als Medientheorie / Hans Ulrich Reck (UR)
Digital Art / Christiane Paul (CP)
Diverse Beiträge von: Monika Fleischmann (MF) / Peter Weibel (PW) / Dieter Mersch (DM) /
Fred Forest (FF) / Paul Virilio (PV) / Heinrich Klotz (HK) / Frank Popper (FP) / Oliver Grau (OG)
PERFORMANCE-ART Kontext (Plakat-Studie) / G. Dirmoser (DG), B. Nieslony
Verben im Kontext (Plakat-Studie) / Denken (ein semantisches Netz) / G. Dirmoser, B. Nieslony
Studie Stadtwerkstatt-TV (u.a. zu den ars electronica TV-Projekten) / G. Dirmoser
Gestalterische Gesten (Plakat-Studie zur ars electronica 2003) / G. Dirmoser
Institutionen im Umfeld von ArchiMedia & ars electronica / G. Dirmoser
Die übrige Fachliteratur wird radial im Bereich der inhaltlichen Sektoren aufgelistet

Wenig nützliche Fragestellungen:
Was hat das alles mit Kunst zu tun?
Alte /vs/ neue (elektronische) Medien
„take over" der elektronischen Medienkunst (take over /vs/ Selbstauflösung)

Diese Studie versteht sich nicht als Wörterbuch

Weitere Plakatstudien u. ARS-Files : www.servus.at/kontext/ars/
http://www.servus.at/kontext/ausstellungskunst/art_in_context.htm

Preisträger in der Filmsparte – **Computeranimation – visual effects**
1987: John Lasseter, Mario Canali, Rolf Herken
1988: John Lasseter, Peter Weibel, Mario Canali u. Anerkennungen s.r.
1989: Joan Staveley, Amkraut & Girard, Simon Wachsmuth, Zdzislaw Pokutycki, Flavia Alman, Mario Canali, John Lasseter, Peter Conn, Eihachiro Nakamae, Edward Zajec, Franc Curk, Jasdan Joerges, Xavier Nicolas, Motohiro Hayasaka, William Latham
1990: Mario Sasso & Nicola Sani, Robert Lurye, Philippe Andrevon, Flavia Alman & Angelica Nascimento, Gerhard Pakesch, Paul Coudsi, William Latham, Alan Norton, Karl Sims, Christiane Geoffroy, Rebecca Allen, Denis Muren, John Lasseter, Jeff Kleiser, Diana Walczak, Eihachiro Nakamae, Steve Goldberg
1991: Karl Sims, James Duesing, Yoichiro Kawaguchi, Rashel B de F, Jean Luc Faubert, Maurice Benayoun, Peter Claridge, Boris S. Dolgovesor, Herve Huitric, Monique Nahas, Nancy Kato, Mike McKenna & Bob Sabiston, Simi Nallaseth, Eduard Oleschak, Michel Tolson, Pascal Vuong, Jason White & Richard Wright
1992: Karl Sims, Charlie Gunn & Delle Maxwell, Cécile Babiole, Bériou, Dennis Muren & Mark A. Z. Dippé & Steve Williams, Matthew Brunner, Mario Martin Buendia, Jéróme Estienne & Xavier Duval, Fantome, Keith Hunter, Xavier Nicolas & Jerzy Kular, Alan Norton, Marc Raibert & Leg Laboratory
1993: Pascal Roulin, Mark Malmberg, Darrin Butts, Bériou, George Barber, Jules Bister, Jos Claesen & Anton Roebben, Philippe Gassie & Bruno Simon, Industrial light & Magic, Eku Wand
1994: Dennis Muren & Mark Dippé, Marc Caro, Maurice Benayoun, Eric Coignoux, Bériou, Peter Callas, Cassidy J. Curtis, Eric Darnell & Collery, Yoichiro Kawaguchi, Sabine Mai & Frank Pröscholdt, John Tonkin, Hideo Yamashita & Eihachiro Nakamae, Thomas Zancker, Tamás Waliczky
1995: Bob Sabiston & David Atherton, Thomas Bayrle, Steve Williams, Gayle Ayers & Dough Sutton, Dough Kingsbury & Jeff Thingvold, Chuck Gamble, George Murphy, Violet Suk & Martin Koch, Francois Launet, Silvio Levy & Tamara Munzner, Franck Magnant, Jon McCormack, Medialab, Ben Stassen, Demetri Terzopoulos, Alexei Tylevich
1996: John Lasseter, Marc Caro & Jean-Pierre Jeunet, Michel Gondry & Pierre Buffin, Philippe Billion, Christian Boustani, John Clyne, James Duesing, ILM, Pierre Lachapelle, Arnauld Lamorlette, Denise Minter & Tim Johnson
1997: Scott Squires, Chris Wedge, Jim Mitchell, Stefen Fangmeier, Larry Lamb, Anna Henckel-Donnersmarck, Michèle Cournoyer, Taku Kimura, Raquel Coelho, Carlos Saldanha, Michel Gondry, Stephen Weston, Francois Vogel, Marine Poirson & Lionel Richerand
1998: Robert Legato, Liang-Yuan Wang, Christophe Hery & Habib Zargarpour, Rob Coleman, Tamás Waliczky, Kazuma Morino, Joey Lessard, Thierry Prieur & Pascal Roulin, Nobuo Takahashi, Yan Breuleux & Alain Thibault, Laurence Leydier, Steven Stahlberg, Nobuto Ochiai, Constantin Chamski, Julien Dajez, Stefan Smith, Violet Suk & Martin Koch, Yves le Peillet, Nelson Max, Diana Walczak & Jeff Kleiser, Sebastien Larrue, Mark Stetson, Jan Pinkava, Kaori Saito, Tom Bertino, Charles Gibson, Denis Muren, Phil Tippett & Craig Hayes, Ben Stassen & Anthony Huerta, Wayne Gilbert
1999: Chris Wedge, John Lasseter & Andrew Stanton, Bob Sabiston & Tommy Pallotta, Jun Asakawa & Toshifumi Kawahara, Erwin Charrier, Paul Kaiser & Shelley Eshkar & Bill T. Jones, Christopher Landreth, William Le Henanff, Patrice Mugnier, Dietmar Offenhuber, Bruce Pukema, Daniel Robichaud, Christian Sawade-Meyer, Seiji Shiota & Tohru Patrick Awa, Emre Yilmaz & Lev Yilmaz, Vincent Ward & Stephen Simon & Barnet Bain, CFC, Alain Escalle, Manuel Horrillo Fernandez, Peter Miles & Damon Murray & Stephen Sorrell, Ray Giarratana, Geoffrey Guiot & Bruno Lardé & Jerome Maillot, Juan Tomicic Muller, Phil Tippett & Craig Hayes
2000: Jakub Pistecky, John Lasseter & Lee Unkrich & Ash Brannon, Yasuo Ohba, Denis Bivour, Jean-Francois Bourrel & Jerome Calvet, Paul Debevec, David Gainey, Cécile Gonard, Jean Hemez & Sébastien Rey, Dariusz Krzeczek, Guy Lampron, Charlotte Manning, Juliette Marchand, Timm Osterhold & Max Zimmermann, Makoto Sugawara, Christian Volckman, Pierre Buffin, Markus Degen, Zach Bell & Chris Gallagher & Steven Schweickart & Scott Smith, N+N Corsino, Ray Giarratana, Stephen Katz & Josselin Mahot, Manfred Laumer, Fred Raimondi, Lisa Slates & Chitra Shriram, Mark Stetson, Alexander Szadeczky & Marcus Salzmann, Cornelia Unger, Francois Vogel
2001: Xavier de l´Hermuzière & Philippe Grammaticopoulos, Ralph Eggleston, Laetitia Gabrielli & Max Tourret, Mathieu Renoux & Pierre Marteel, Julien Charles & Lionel Catry & Nicolas Launay & Olivier Pautot, Candice Clémencet & Jean-Dominique Fievet, Mike Daly, Sébastien Ebzant & Aurélien Delpoux & Loic Bail & Benjamin Lauwick, Alain Escalle, Stefen M. Fangmeier, One Infinity, Bob Sabiston & Tommy Pallotta, Robert Seidel & Michael Engelhardt, Jeremy Solterbeck, Hans Uhlig & Tony Hurd, Jason Wen & Howard Wen & Andrew Jones & Casey Hess & Don Relyea
2002: Pete Docter & David Silverman & Lee Unkrich & Andrew Stanton, BUF, Peter McDonald, Hiroshi Chida, Erik Nash, Lars Magnus Holmgren, Wojtek Wawszczyk, Jason Watts, Yasuhiro Yoshiura
2003: Romain Segaud & Christel Pougeoise, Carlos Saldanha, Koji Yamamura, Christoph Ammann, Eric Armstrong, Jérome Decock & Olivier Lanerès & Mélina Milcent & Cécile Detez de la Dreve, Roger Gould & Pete Docter, Thorsten Fleisch, Luc Froehlicher, Ludovic Houplain, Wayne Lytle, Siri Melchior, Jordi Moragues, Tippett Studio, Satoshi Tomioka

Literatur:
Cyber society – Mythos und Realität der Informationsgesellschaft / Achim Bühl
Tausend Welten – Die Auflösung der Gesellschaft im digitalen Zeitalter / Uwe Jean Heuser
The Society of Text – Hypertext, Hypermedia, and the Social Construction of Information / Edward Barrett
Medien-Theologie – Das Werk Vilém Flussers / Elizabeth Neswald
Kultur – über alle? gegen alle? für alle? M. Wagner, H. Fabris, I. Mörth u.a.
cyber-moderne – medienevolution, globale netzwerke und die künste der kommunikation / Manfred Faßler

Literatur :
Maschinen, Medien, Performances – Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten / Martina Leeker (Hg.)
Perform or else – from discipline to performance Jon McKenzie
Multimodal Discourse – The modes and media of contemporary communication / Gunther Kress & Theo van Leeuwen
Alles jetzt! – Die Mediatisierung / Gerhard Johann Lischka
Cyber_Reader – Critical writings for the digital era / Ed. by Neil Spiller

Literatur (2) :
Kunst als Sendung – Von der Telegrafie zum Internet / Dieter Daniels
Interferenzen IV (zur Radiokunst)
TRANSIT #2 (zur Radiokunst)
Art Telecommunication / Heidi Grundmann
Radiokultur von morgen / Hg. Johanna Dorer, Alexander Baratsits
Die Ästhetik des Erscheinenden (1995/P15) / Roy Ascott !!
performative installation / Hg. Angelika Nollert

Literatur:
Future cinema !! / Jeffrey Shaw, Peter Weibel Ed.
Kunst und Video / Bettina Gruber, Maria Vedder
VideoKunst / Gerda Lampalzer
Videokunst in Deutschland 1963 – 1982
Ulrike Rosenbach / Videkunst, Foto, Aktion / Performance, feministische Kunst
Video – 20 Jahre später – Eine Zwischenbilanz Kunstforum Bd. 77/78
Objekt : Video / G. Hattinger, P. Assmann
Computerkulturtage Linz – ORF Videonale
topographie II: Untergrund – Videoinstallationen in der Wiener U-Bahn
Nam June Paik – Fluxus – Video / Wulf Herzogenrath
Deanimated / Martin Arnold
Katalog: Walter Pamminger

Literatur (2) :
Gary Hill / Selected Works
Intermedialität – Das System Peter Greenaway Yvonne Spielmann
Arquitecturanimación / F. Massad, A.G. Yeste
Look at me – VIDEO – 25 Jahre Videoästhetik (*wichtige Refernzen zur timeline*)
Simulation und Wirklichkeit – Design . Film . Architektur . Naturwissenschaften . Ökologie . Ökonomie . Psychologie / Angela Schönberger
Videokunst / Lydia Haustein
Fernseh-Design / Gunther Rambow u.a.
Christian Mikunda
Die Spiele des Realen und des Virtuellen (Beitrag) / Edmond Couchot
Stuff it – the video essay in the digital age / Ed. By Ursula Biemann

Literatur:
Blick, Stimme und (k)ein Körper – Der Einsatz der elektronischen Medien im Theater und in interaktiven Installationen / Mona Sarkis
Liveness / Philip Auslander
Rasender Stillstand / Paul Virilio
Geschwindigkeit und Politik / Paul Virilio
Fluchtgeschwindigkeit / Paul Virilio
Revolutionen der Geschwindigkeit / Paul Virilio
Der negative Horizont – Bewegung, Geschwindigkeit, Beschleunigung / Paul Virilio
Die Sehmaschine / Paul Virilio
Der reine Krieg / Paul Virilio & Sylvére Lotringer
Die Beschleunigung der Bilder in der Chronokratie / Peter Weibel
Das Tempo-Virus / Peter Borscheid
Dauer-Simultaneität-Echtzeit / Kunstforum 151

Literatur:
Soundcultures – Über elektronische und digitale Musik / Hg. Marcus S. Kleiner, A. Szepanski
Resonanzen – Aspekte der Klangkunst / Hg. Bernd Schulz
sound : space / Bernhard Leitner
Cybernetics of Cybernetics / Heinz von Foerster
Der Anfang von Himmel und Erde hat keinen Namen / Heinz von Foerster
Noise Gate / Granular Synthesis
Zur Kunst formalen Denkens / R. E. Burkard, Wolfgang Maass, Peter Weibel (Hg.)
sonic graphics – seeing sound / Matt Woolman
Music vs motion – FLIPS 5
geometrie der Töne / Guerino Mazzola
Geometry of sound / Bernhard Leitner
Crossings – Musik zum Hören u. Sehen / Cathrin Pichler
Klangkunst / Akademie der Künste – Berlin
der larsen effekt / OK Linz
Norbert Wiener

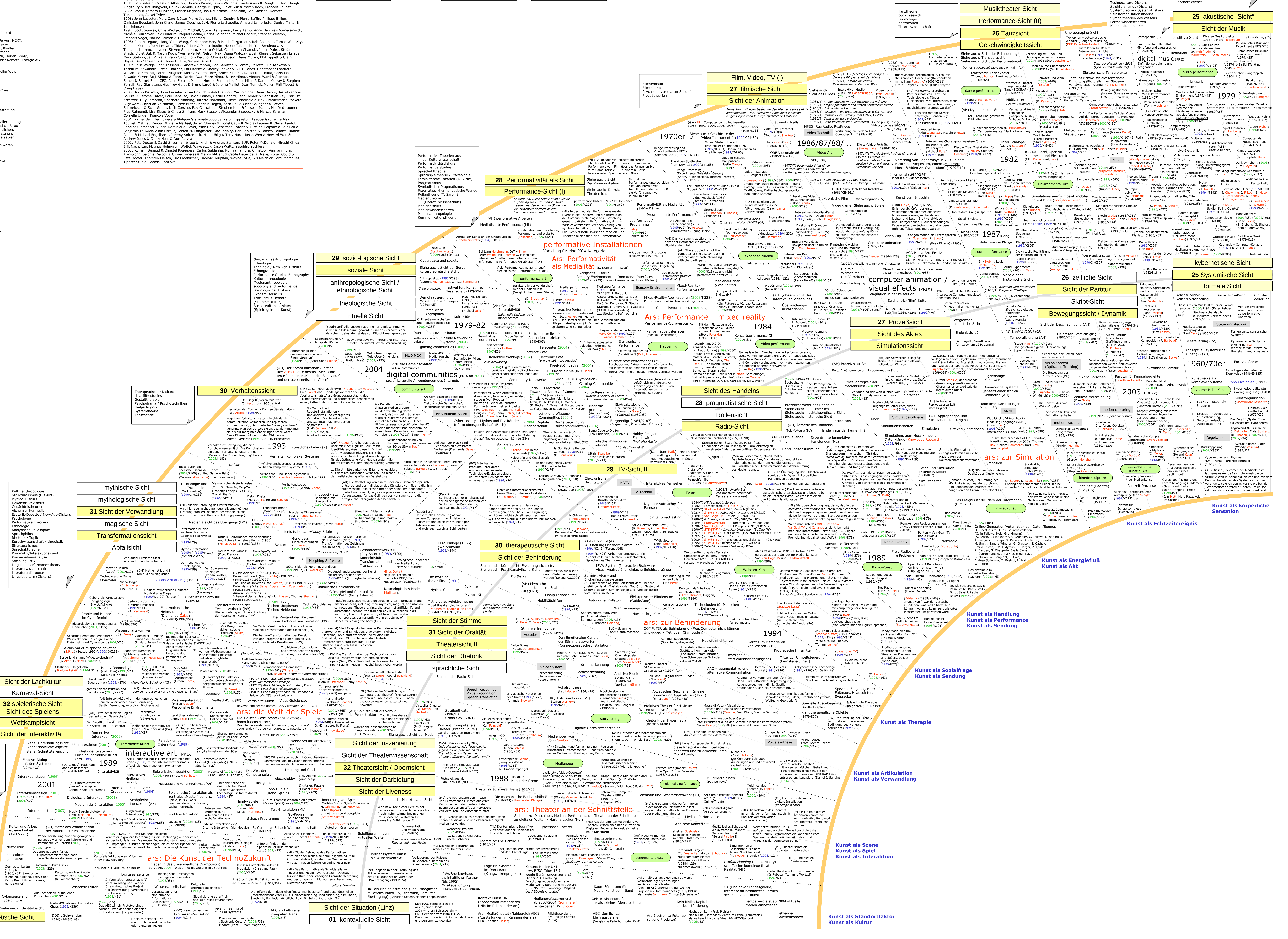
Literatur:
Wie geWOHNT – Neue Wohnkezepte auf dem Prüfstand / Symposion 2003
LifeTool, Computer aided Communication
Die Individualität der Medien – Eine Geschichte der Wissenschaften vom Menschen / Stefan Rieger
Technologien für Menschen mit Behinderung 1994/K98/2
CARETEC-Ausstellung

Textsammlung von Willi Mayrwöger:
Computer-Didaktik in der Sonderpädagogik / R. Bonfranchi
Behinderte Kinder am Computer / M. Meyer
Elektronische Kommunikationshilfen für nichtsprechende SchülerInnen ... / A. Lingen
Computer- und Informationstechnologie – Geistigbehinderten-pädagogische Perspektiven Hg. Wolfgang Lamers
Augmentative und alternative Communication / David Beukelmann, Pat Mirenda

Literatur:
Blick, Stimme und (k)ein Körper / Mona Sarkis
sonic graphics – seeing sound / Matt Woolman
Speech, music, sound / Theo van Leeuwen
Medien/Stimmen / Hg. Cornelia Epping-Jäger, Erika Linz
Zwische Rauschen und Offenbarung – Zur Kultur- und Mediengeschichte der Stimme / Hg. F. Kittler, Th. Macho, Sigrid Weigel
Transformationen der Techno-Ästhetik (Beitrag in: Digitaler Schein) / Peter Weibel
emoticons / Karin Niedermeier

Literatur:
Blick, Stimme und (k)ein Körper – Der Einsatz der elektronischen Medien im Theater und in interaktiven Installationen / Mona Sarkis
Maschinen, Medien, Performances – Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten / Martina Leeker (Hg.)
Liveness / Philip Auslander
Computers as Theatre / Brenda Laurel
Spielfiguren in virtuellen Welten / Natascha Adamowsky
Für eine Ästhetik des Spiels / Ruth Sonderegger
Künstliche Spiele / Hg. Georg Hartwagner, Stefan Iglhaut, Florian Rötzer
Intermedialität – Das System Peter Greenaway Yvonne Spielmann
Art_server: stargate to netculture / Margarete Jahrmann u. OK (Hg.)
Nybble-Engine / M. Jahrmann, M. Moswitzer
Der bewegte Betrachter – Theorien der interaktiven Medienkunst / Annette Hünnekens
Ästhetik der Inszenierung / Hg. J. Früchtl u.a.
Die Zeitgenössische Dramatik und die neuen Medien (Beitrag) / Patrice Pavis
Unexpected Obstacles – The work of Perry Hoberman 1982-1997
Mark von Raden / Energized Gaming Culture (1997/P102)

Literatur:
Kursbuch Medienkultur – Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard
Kursbuch Neue Medien – Trends in Wirtschaft Politik, Wissenschaft und Kultur / S. Bollmann
Kursbuch Internet – Anschlüsse an Wirtschaft u. Politik, Wissenschaft und Kultur / Bollmann
Der DatenDandy – Über Medien, New Age, Technokultur / Agentur BILWET
Collective Intelligence – mankind´s emerging world in cyberspace / Pierre Lévy
Visuelle Kultur – körper räume medien / Hg. Peter Mörtenböck, Helge Mooshammer
Das Medium ist Massage / Marshall McLuhan, Quentin Fiore
Cybercultur – The Key Concepts / D. Bell u.a.


Tanztheorie
body research
Dromologie
Zeittheorien
Theaterwissenschaft
Musiktheater-Sicht
Performance-Sicht (II)
26 Tanzsicht
Geschwindigkeitssicht
Musiktheorie / Semiotik
Elektroakustik
Wahrnehmungstheorie zur Architektur
Technoculture-Diskurs
Strukturalismus (Diskurs)
Systemtheorie / System-Diskurs
Selbstorganisationstheorie
Symboltheorien des Wissens
Formalwissenschaften
Komplexitätstheorie
25 akustische „Sicht"
Sicht der Musik
digital music (PRIX)
Film, Video, TV (I)
27 filmische Sicht
Sicht der Animation
28 Performativität als Sicht
Performance-Sicht (I)
performative Installationen
Ars: Performativität als Medialität
Ars: Performance – mixed reality
computer animation / visual effects (PRIX)
26 zeitliche Sicht
Sicht der Partitur
Skript-Sicht
Bewegungssicht / Dynamik
27 Prozeßsicht
Sicht des Aktes
Simulationssicht
kybernetische Sicht
25 Systemische Sicht
formale Sicht
29 sozio-logische Sicht
soziale Sicht
anthropologische Sicht / ethnologische Sicht
theologische Sicht
rituelle Sicht
30 Verhaltenssicht
digital communities (PRIX)
Sicht des Handelns
28 pragmatistische Sicht
Rollensicht
Radio-Sicht
29 TV-Sicht II
ars: zur Simulation
mythische Sicht
mythologische Sicht
31 Sicht der Verwandlung
magische Sicht
Transformationssicht
Abfallsicht
30 therapeutische Sicht
Sicht der Behinderung
ars: zur Behinderung
Sicht der Stimme
31 Sicht der Oralität
Theatersicht II
Sicht der Rhetorik
sprachliche Sicht
Kulturanthropologie
Strukturalismus
Mythos-Diskurs
Dekonstruktivismus
Gedächtnistheorie
Alchemie, Hermetik
Esoterik-Debatte
Psychologie
Performative Theorie
Ethnologie
Analytische Philosophie
Sprachphilosophie
Rhetorik / Topik
Sprachwissenschaft
Strukturalismus
Sprechakttheorie
Pragmatik/Interaktion
Konversationsanalyse
Soziolinguistik
Linguistic performance
Literaturwissenschaft
Literature discourse
Linguistic turn
Sicht der Lachkultur
Karneval-Sicht
32 spielerische Sicht
Sicht des Spiels
Wettkampfsicht
Sicht der Interaktivität
ars: die Welt der Spiele
interactive art (PRIX)
Sicht der Inszenierung
Sicht der Theaterwissenschaft
32 Theatersicht / Opernsicht
Sicht der Darbietung
Sicht der Liveness
ars: Theater an der Schnittstelle
Performativitätsdiskurs
Theatertheorie
Theaterwissenschaft
Theateranthropologie
dramatic discourse
performance studies
performance theory
Spieltheorie
Sprachspielansatz
Postmoderne Sichten
Anthropologie (des Lachens)
ars: Die Kunst der TechnoZukunft
Kulturwissenschaften
Kulturphilosophie
Kulturanthropologie
Schwarze Kulturtheorie
cultural studies (Diskurs)
Kulturgeschichte
kontextbewußte Theorien
Neositutationismus-Diskurs
Postmoderne-Diskurs
01 kulturtheoretische Sicht
Sicht der Situation (Linz)
01 kontextuelle Sicht
Kunst als körperliche Sensation
Kunst als Echtzeitereignis
Kunst als Energiefluß
Kunst als Akt
Kunst als Handlung
Kunst als Performance
Kunst als Sendung
Kunst als Sozialfrage
Kunst als Sendung
Kunst als Therapie
Kunst als Artikulation
Kunst als Verwandlung
Kunst als Szene
Kunst als Spiel
Kunst als Interaktion
Kunst als Standortfaktor
Kunst als Kultur

25 räumliche Sicht
Sicht der Orte
geographische Sicht
ars : Architektursoftware
Sicht der Bekleidung II
25 architektonische Sicht
Behältersicht
Sicht der Innenarchitektur
24 strukturelle/strukturale Sicht
topologische Sicht
tektonische Sicht
Code-Sicht
Sicht der Mathematik
Sicht der Informatik
24 Sicht des Feldes
Sicht des Zwischen(raumes)
Sicht der Größenordnung
23 machttheoretische Sicht
Kampfsicht
ars: Überwachungstechniken
Sicht der Ausstellungsmacherin
KuratorInnen-Sicht
23 Sicht der organisierenden Institution / Sicht der ManagerIn
ars: drahtlos im öffentlichen Raum
Festsicht
Erlebnissicht
22 Unterhaltungssicht
Sicht der Mode / Schmückung
22 Sicht der Popkultur
sportliche Aspekte
Sicht öffentlicher Auftritte
Sicht des öffentlichen Raumes
ars: techno culture
ars: wer steckt hinter dem Netz
ars: digital design
ars: nach 30 J ein Fall für die Kunstgeschichte
Sicht der Städte u. Regionen
21 Sicht des (Kunst-) Marktes
Sicht der Werbung
21 ökonomische Sicht / Produktionssicht
Finanzierungssicht / Kostensicht / Sponsorensicht
Designsicht
Sicht der Zukunft
kunsthistorische Sicht
20 historische Sicht
Sicht der Technikgeschichte
Archivsicht
20 Sicht der Sammlung
Museumssicht
Sicht der Speichermedien
ars: Elektronik im Ausstellungskontext
19 Sicht der Repräsentation
Sicht der Ausstellung
Präsentationssicht
ars: digital city
19 materiale Sicht / olfaktive Sicht (Geruch)
Archäologische Sicht
Sicht der Schwerkraft
18 Sicht des Bildes
Sicht der Rahmungen
Sicht der Projektion
18 Sicht des Kunstwerks
Sicht der Installation
Produktsicht
Objektsicht
Taktile haptische Sicht
Ähnlichkeit und Berührung
Sicht der Kognition
Artificial life Sicht
17 Sicht der Tiere
Sicht der Natur
17 Sicht der Pflanzen
Kunst als Umfeld
Kunst als Raumerlebnis
Kunst als Felderscheinung
Kunst als Programm
Kunst als Mathematik
Kunst als Hinterfragung
Kunst als Ereignis
Kunst als Medienevent
Kunst als Fest
Kunst als Standortfaktor
Kunst als Bezugspunkt
Kunst als Arbeitsplatz
Kunst als Konservierungsfrage
Kunst als Materialfrage
Kunst als Vorurteil
Kunst als Hardware
Kunst als Naturwunder
Kunst als Schöpfung
1998
2003
1994
1992
1993
1999
1979
1980/82
Preisträger in der Musiksparte - Computermusik
Preisträger Computergrafik
Video-Kunst

Kunst als Erkenntniswerkzeug
Kunst als Technowissenschaft
Kunst als Forschung
Kunst als Methode
Kunst als Diskurs
Kunst als Content
Kunst als Lebensenergie
Kunst als Herausforderung
Kunst als Image
Kunst als Präsenz
Kunst als Schock
Kunst als Erbauung
Kunst als Tabubruch
Kunst als Erscheinung
Kunst als Lebensschule
Kunst als Kommunikationsrahmen
Kunst als Sendung
17 Sicht der Kunstwissenschaft
17 medienphilosophische Sicht
ars: Wissensgesellschaft
ars: semantic web & kollektive Intelligenz
visual effects
1988
1995
1996
1990
Diskursicht
Wissensmanagement
16 (Aus)Wirkungssicht
Wahrnehmungssicht
analytische Sicht
16 erkenntnistheoretische Sicht
KI/AI-Sicht
World Wide Web Sites (ehem. PRIX)
Sicht der Literatur
15 inhaltliche Sicht
Sicht der Bedeutung
ars: zur digitalen Typographie
ars: MAPPING in the age of digital media
ars: digitale Identitäten
1979-80
ForscherInnen-Sicht
Sicht der Persönlichkeit
DarstellerInnen-Sicht
14 KünstlerInnen-Sicht
AutorInnen-Sicht
15 Typographische Sicht
Sicht der Textgestaltung
Sicht der graphischen Gestaltung
Diagrammatische Sicht II
Kartographische Sicht
2002
Sicht der Hybridität (II)
13 Identitätssicht
visual effects
Farbsicht
12 ästhetische Sicht
Visuelle Sicht / Lichtsicht I
net excellence
net vision
1995 World Wide Web Sites
14 existentielle Sicht
Sicht des Erscheinens
Sicht der Sensortechnik
1991
11 Lichtsicht II
1989
Sicht der Netzwerke (II)
10 Internet-Sicht
09
2002
energetische Sicht
13 Intensitätssicht
Sicht der Dramatisierung
Leistungssicht
Sicht der Zerstörung
ars: cyber feminismus
2002
1991
Sicht der Sorge
12 ethische Sicht
Denkmalsicht / Gedenksicht
interkulturelle Sicht
Sicht der Weltanschauung
rechtliche Sicht
politische Sicht
11 feministische Sicht
psychoanalytische Sicht / psychologische Sicht
Beobachtersicht
10 Rezipientensicht
Sicht der Stimmung
09 emotionale Sicht
Legende
nn Sicht
RICHTUNG
Feld / Ansatz
ars : ....

01 Atmosphärensicht
Sicht des Eros
Sicht der Hybridität (I)
02 Entgrenzungssicht
Chaos-Sicht
Sicht der Virtualität / Immersion
Sicht d. PC/Rechner/Video-Technik
03 Servicesicht / Projektsicht
Sicht der Intention
Sicht der Ideen
04 Sicht der Innovation
Sicht der Kunstkritik / Wertung
Methodensicht
05 S. d. künstlerischen Produktion
Sicht der Arbeitswelt
Sicht der Gestaltungsgesetzen
06 Gestische Sicht
Habituelle Sicht
Sicht der Transportnetzwerke (I)
07 Sicht der Kommunikation
Sicht der Telekommunikation
Transportsicht / Sicht der Reise
Sicht der Tragbarkeit
08 Leibsicht / gustative Sicht
Sicht der Reinlichkeit
01 kontextuelle Sicht
Sicht des Rahmens
Betriebssystemsicht (Kunstfeld)
Sachverhaltssicht
02 konzeptuelle Sicht
Sicht der Abwesenheit
Maschinensicht - Roboter
Sicht der Multifunktionalität
03 Interdisziplinaritätssicht
Synästhetische Sicht
beeinflussende DenkerInnen
Interface-Sicht
Schnittstellensicht
Verfahrenssicht
05 Werkzeugsicht / Instrumente
Funktionale Sicht
06 Sicht der Vermittlung (Lehrbetrieb)
Sicht der Erziehung
Körpererweiterungen
Subversionssicht / medienkritische Sicht
07 Sicht der Medien
Sicht der elektron. Medien
08 Körpersicht
Sicht der Sexualität
Sicht der Medizin
Sicht der Kleidung
09 Alltagssicht
Sicht der Landwirtschaft
Sicht der Warenwelt
Versorgungssicht
09 Alltagssicht
ars: Intelligente Maschinen
ars technologica
interface ars
ars: Computerisierte Arbeitswelt
ars: Datendandy
net vision
cybergeneration
U19 freestyle computing
Kunst als Atmosphäre
Kunst als Entgrenzung
Kunst als Konzept
Kunst als Software-Konzept
Kunst als Service
Kunst als Open-Source
Kunst als TechnoWissenschaft
Kunst als Methode
Kunst als Qualitätsanspruch
Kunst als Komplexität
Kunst als Innovation
Kunst als Verfahren
Kunst als Werkzeugerfahrung
Kunst als öffentliche kulturelle Produktion
Kunst als Vermittlung
Kunst als Übungsfeld
Kunst als Ideal
Kunst als Medienkritik
Kunst als Medienanalyse
Kunst als Medienkunst
Kunst als Kommunikation
Kunst als Sendung
Kunst als Medienereignis
Kunst als Kommunikationsrahmen
Kunst als Energie
Kunst als Zumutung
Kunst als Schöpfung
Kunst als Alltag